



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE LETRAS

UMA ANÁLISE DA LOCALIZAÇÃO DE FOOTBALL MANAGER 2014

Lucas Paulino da Silva Ramos

RIO DE JANEIRO
2021

LUCAS PAULINO DA SILVA RAMOS

UMA ANÁLISE DA LOCALIZAÇÃO DE FOOTBALL MANAGER 2014

Monografia submetida à Faculdade de Letras
da Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como requisito parcial para obtenção do título
de Bacharel em Letras na habilitação
Português/Inglês .

Orientadora: Prof. Dra. Janine Maria Mendonça Pimentel

RIO DE JANEIRO

2021

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a meus amigos que toleraram meus comentários e desabafos durante todo esse período, e que me incentivaram durante todo o processo.

Agradeço a todos os professores da Faculdade de Letras, afinal, sem eles eu definitivamente não teria como ter chegado até este ponto do curso. Agradeço especialmente a minha orientadora, Janine Pimentel, pela imensa paciência que teve comigo durante esse trabalho e pela grande ajuda e apoio dada durante todo ele. Também agradeço pelas aulas de Inglês VIII, que tiveram influencia direta na escolha deste tema.

Por último, agradeço a meus pais, as pessoas mais importantes da minha vida, para quem eu serei imensamente grato para sempre por tudo que fizeram por mim e pelo carinho recebido.

CIP - Catalogação na Publicação

P328a Paulino da Silva Ramos, Lucas
 Uma análise da localização de Football Manager
2014 / Lucas Paulino da Silva Ramos. -- Rio de
Janeiro, 2021.
 38 f.

 Orientadora: Janine Maria Mendonça Pimentel.
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade
de Letras, Bacharel em Letras: Português - Inglês,
2021.

 1. Futebol. 2. localização. 3. terminologia. 4.
videogames. I. Pimentel, Janine Maria Mendonça,
orient. II. Título.

SUMÁRIO

1.	Introdução.....	6
2.	Aporte Teórico.....	8
	2.1. Futebol, Cultura e Tradução.....	8
	2.2. Futebol e Tradução Especializada.....	10
	2.3. Futebol e Tradução de Videogames.....	14
	2.4. Trabalhos Anteriores.....	18
3.	Metodologia.....	22
4.	Análise.....	25
5.	Conclusão.....	35
6.	Referências Bibliográficas.....	36
7.	Anexo.....	37

1. Introdução

Futebol é um dos fenômenos culturais mais importantes e populares do planeta. Uma quantidade imensurável de dinheiro e pessoas ligadas a essa indústria é mobilizada diariamente, nas mais diversas localidades e nas mais diversas culturas. Ele é, portanto, de interesse para a área da linguagem e, mais especificamente, da tradução, que se prova necessária ao facilitar a comunicação entre esses diversos locais, de forma que ela ocorra de maneira fluida e funcional. Não obstante, o esporte possui diversos aspectos únicos ou ao menos interessantes de serem considerados em uma análise de natureza linguística. Por mais que seja um produto primariamente de massa, ele ainda possui uma linguagem especializada própria, com uma terminologia bastante específica que, graças ao processo de desenvolvimento do jogo durante as décadas, se moldou de maneira diferente em diversos idiomas, com termos próprios que foram se solidificando e se espalhando mundo afora, numa troca constante de informação conforme o jogo evoluía. Assim sendo, desde que o esporte existe em sua forma atual, algo que já faz mais de cem anos, ele se expandiu em larga escala, com suas características específicas de comunicação se propagando por todo o mundo. Muito foi produzido sobre o assunto, nos mais diversos meios de comunicação de massa — tais como livros, jornais, revistas, televisão, documentários, etc. Um destes meios de comunicação são os *videogames*, atualmente no ápice de sua popularidade enquanto forma de mídia.

O esporte é especialmente popular no Brasil, praticado por muitos milhões e acompanhado por muitos outros mais. Isso fez com que o país tenha criado também sua própria terminologia, e não só isso, mas uma própria série de expectativas em relação a como ler estes materiais sobre futebol. Construir essa conexão entre o leitor e textos originais é o trabalho de qualquer tradução, mas o caso específico do futebol traz questões únicas que merecem ser analisadas com maior atenção. Embora ele tenha sido originado na Inglaterra, país que até hoje exerce grande influência cultural sobre ele, muito de seu estado atual se deve a um processo de mudanças ocorrido desde sua criação até a atualidade, envolvendo uma imensa quantidade de pessoas, países e culturas, com cada um desses aspectos exercendo alguma influência em seu desenvolvimento, inclusive em sua linguagem.

Esse trabalho tem como objeto de estudo a linguagem de futebol e sua tradução do Inglês para o português do Brasil, no contexto da franquia de videogames *Football Manager*, dedicada a uma complexa e realista simulação do trabalho de um treinador de futebol. Esse

propósito faz com que o jogo se dedique a utilizar de uma terminologia correta e apropriada, o que permite uma comparação direta entre cada termo e sua tradução bem como uma análise dos diversos elementos linguísticos presentes nas escolhas feitas.

O foco desse trabalho será na seção do jogo dedicada ao aspecto das táticas do futebol, explorando a terminologia utilizada por ele com o objetivo de analisar o trabalho de tradução sob o prisma das diversas dificuldades que podem ser encontradas. Tomará como base conceitos da teoria de tradução de videogames e da tradução especializada para comentar as traduções de diversos elementos culturais e linguísticos do videogame Football Manager 2014.

2. Aporte teórico

Para os propósitos desta análise, é importante que sejam avaliados e considerados vários aspectos envolvidos na tradução do jogo e na tradução do esporte. Conceitos ligados à área de localização e tradução de videogames, fundamentos de tradução técnica e terminologia ou até questões próprias da linguagem do futebol e de sua própria bagagem cultural são importantes para este trabalho.

Neste capítulo, será discutida a conexão do futebol com uma identidade cultural de cada país, como esse aspecto molda a linguagem do esporte até os dias de hoje e a importância de conhecer sua história e produção com o passar das décadas. Posteriormente, haverá uma revisão de aspectos teóricos de linguagem especializada, a definição e discussão de conceitos importantes para esta (por exemplo, “termo” e “texto”) e como eles se relacionam ao tema específico de futebol. Seguido disso, também será trabalhada como a tradução do jogo é influenciada por sua outra característica, a de um *videogame*, e os vários aspectos relacionados que precisam ser levados em consideração. Por fim, será feita uma revisão da literatura sobre a tradução de futebol.

2.1. Futebol, cultura e tradução

Em *A Pirâmide Invertida*, Jonathan Wilson (2016) mapeia o desenvolvimento e as mudanças que ocorreram no jogo de futebol com o decorrer das décadas, explorando como e porquê a forma de se jogar o esporte se modificou. O livro possui um caráter histórico e especializado, e é considerado um dos principais livros sobre o tema. Para além dessas características, ele também apresenta aspectos linguísticos e culturais envolvidos nessa progressão, fatores importantes no processo de análise de uma tradução.

Um elemento importante apontado pelo autor durante o livro se refere ao uso do esporte como representação de uma noção cultural daquele país — a forma de cada país jogar e até as mudanças pela qual ela passou podem ser usadas como uma metáfora para as crenças e ideais daquele país. O livro mostra como esse processo ocorreu em vários países, e esse processo tem grande contribuição para a complexidade da linguagem futebolística. Cada lugar trouxe algo novo ao esporte, e essa novidade era difundida pelo mundo, com as interações e trocas culturais que ocorriam em competições ou trocas de atletas e outros profissionais. São diversos os exemplos na obra que demonstram essa característica do esporte como metáfora—

a forma de jogo como representação de um local. Os ingleses são definidos por um estilo de jogo que valorizava a forma física, considerada por muito tempo a forma verdadeira e correta de se praticar. Já a América do Sul, por exemplo, trouxe improvisação e habilidade, com o futebol brasileiro em especial sendo considerado "um futebol [...] que, desde as origens, é alegre, sorridente, impertinente e refratário à autoridade" (WILSON 2016, p. 145). Wilson dá um exemplo de uma partida disputada entre duas equipes nacionais: uma Hungria com uma organização coletiva ímpar enfrentou a Inglaterra, e essa partida foi considerada uma representação dos ideais políticos de cada país, com o resultado descrito como "a derrota simbólica do império" (WILSON 2016, p. 134). O treinador daquela partida inclusive falava de um "sucesso da Hungria, obviamente baseado no jogo de equipe em oposição à individualidade desagregada da Inglaterra, era uma vitória para o socialismo" (p. 134). Uma mescla de estereótipos com a realidade que, independente da proporção de cada fator, iria influenciar em diversos aspectos o progresso do esporte e as visões de cada país quanto a ele.

Este aspecto, portanto, interage diretamente com a forma que se fala de futebol, ou seja, como tratar a linguagem usada, seus termos e suas especificidades. Um exemplo pode ser observado nas primeiras etapas da consolidação do esporte na Argentina, ainda no começo do século 20. Inicialmente, o esporte era tratado primariamente em inglês, graças a sua origem britânica. Um marco significativo na história do esporte no país foi a alteração do livro oficial de regras, até então em inglês, para o idioma local, no ano de 1903. Para que o jogo de futebol pudesse se estabelecer e criar um vínculo e uma associação com aquela cultura, era necessário que se construísse uma linguagem própria, e as mudanças são descritas de maneira interligada:

"a AFA passou a se chamar Asociacióndel Football Argentina, sendo que o termo "football" só foi substituído por "fútbol" em 1934. Uruguaios e argentinos, livres dos ideais britânicos que reservavam maior admiração à força muscular, além dos valores cristãos, não viam o aspecto físico como uma virtude por si só nem encaravam a astúcia com desconfiança. A forma podia ser a mesma, mas o estilo era o mais diferente possível."(WILSON 2016, p.59)

Graças à já mencionada especificidade no desenvolvimento do jogo em cada país, podem ser observadas muitas diferenças em como cada lugar se refere a diversos elementos do esporte. Por exemplo, um termo que se refere a uma função e posição específica no campo pode não possuir a mesma conotação em outro idioma, por causa da forma como o esporte progrediu neste outro lugar, enquanto outro termo pode somente existir naquele idioma. O caráter diacrônico também é relevante para essa questão: mesmo uma tradução direta e com

um caráter equivalente o suficiente em algum momento pode não o ser mais após algum tempo, criando complicações nas escolhas que precisam ser feitas.

A franquia Football Manager, foco deste trabalho, possui uma grande gama de termos, que precisam ser acessíveis ao público e que são reutilizados nas diversas iterações do jogo, mas sua capacidade de compreensão por esse público pode se alterar conforme essas mudanças diacrônicas da terminologia do futebol ocorrem. Por exemplo, Wilson começa o livro com uma nota sobre o termo *centre-half*. Esse termo costumava designar um jogador atuando na área central do meio-de-campo, mas, como demonstrado durante a obra, uma das principais evoluções táticas que ocorreram passou pela mudança de posição deste jogador para uma posição defensiva. Contudo, o mesmo termo continuou sendo utilizado, criando uma clara diferença em como ele era utilizado antigamente e seu significado atual.

No todo, é possível observar que a linguagem futebolística traz consigo a necessidade de procedimentos específicos e uma série de complexidades próprias. Para exemplificar, em determinado trecho do livro, Wilson (2016) comenta sobre uma posição denominada "quarto-zagueiro", termo esse comumente usado para se referir a um defensor que joga se aproximando mais do meio-de-campo. Porém, esse termo é exclusivo do Brasil, surgindo de uma progressão própria da forma como treinadores e jogadores compreendiam o jogo no país. No livro, Wilson utiliza o termo em nosso idioma e explica sua função, demonstrando esse importante aspecto — dependendo do lugar, a referência a função que o jogador desenvolve não irá possuir uma correspondência exata. Não seria necessariamente errado usar os termos comuns para zagueiros (*centreback* ou *central defender*), pois em muitos casos a diferença não é fundamental, mas diferenças de conotação como esta são constantes, com o contexto trazendo diferenças que precisam ser consideradas a todo momento. Questões assim permeiam o trabalho de tradução do futebol, e para isso é importante conhecer tanto a história do esporte quanto a relação dele com diversos países e culturas.

2.2 Futebol e tradução especializada

Esta análise terá como foco conceitos relacionados a área de terminologia e tradução especializada. Para tal, é importante percorrer definições e conceitos gerais sobre estas ideias, de forma a discutir como eles se encaixam no contexto deste trabalho. Essa discussão também partirá de princípios que envolvem a dificuldade e ambiguidade destas definições, usando como base, entre outras, as ideias apresentadas por Rogers (2015), em seu livro *Specialized Translation: Shedding the non-literal tag*. Entre vários aspectos por ela

discutidos, de importância variada para esta seção específica, há uma constante— a de "apresentar o tópico de comunicação e tradução especializada com foco em umanção de fronteiras, não de maneira binária" (p.44, minha tradução), sendo esta maneira binária em referência a divisão entre tradução literária e especializada no campo de estudos de tradução, divisão esta considerada problemática por Rogers.

A metáfora de fronteiras descrita acima é utilizada como uma forma de apresentar as imprecisões na área de tradução e, especificamente, de tradução especializada, ao observar que esta área interage com outras — seus conceitos próprios não são isolados, mas estão sempre em comunicação com outros campos de estudo. Esta é uma metáfora bastante apropriada para o cenário de futebol, já descrito de maneira até mesmo similar, como uma indústria global que cresceu graças a várias interações culturais, que possui uma linguagem influenciada por esse fator. Por isso, essa linguagem pode ser descrita sob o prisma da mesma metáfora, sendo simultaneamente uma linguagem de uso geral e de uso específico, graças tanto a sua extrema popularidade quanto a sua complexidade. Além de ainda ser, no final das contas, fechada dentro desse contexto particular do futebol, mesmo que ele seja bastante difundido por causa da popularidade global do esporte.

Um elemento importante que a obra de Rogers (2015) traz se refere a sua defesa da complexidade e diversidade de fatores envolvidos em tradução especializada, discutindo a oposição entre esta e a tradução literária, muitas vezes vista como algo de maior prestígio e de maior valor criativo e cultural ("cultura é frequentemente considerada como algo de clara importância para tradução literária, mas de menor, se há, para a não-literária"(p.27)). Até mesmo a terminologia utilizada demonstra essa desvalorização, ao se referir a tradução especializada como "não-literária", expressão que cria uma conotação negativa para ela, a pautando de forma negativa em relação a vertente de maior prestígio (neste caso, a tradução literária). Assim, a visão contrária a esta noção, tanto da falta de valor da tradução especializada quanto da menor importância de aspectos culturais se prova quase necessária aqui, considerando que essas considerações terão grande foco ao analisar a linguagem do futebol. Fazê-lo sem explorar como o esporte influencia e é influenciado pela cultura de cada local deixaria para trás muitos dos elementos que formam a terminologia deste, construída tanto a um nível profissional quanto casual, se moldando de acordo com cada cultura e sua relação com o esporte. Este trabalho, portanto, irá ter como base esta importância da cultura na linguagem, a utilizando para guiar sua análise. De forma geral, este texto e a análise decorrente se guiará a partir da noção de que tradução especializada é uma área complexa e

que prevê um alto nível de interpretação, de conhecimento do contexto cultural adequado e de intencionalidade na tomada de decisões:

[...] muito mais que uma questão de "saber a terminologia adequada", tradução especializada claramente envolve um conhecimento geral de normas, registro e propósito, assim como a habilidade de aplicar tais conhecimentos ao construir um novo texto, seguindo regras de textualidade, gênero e cultura em uma outra linguagem. (ROGERS, 2015, p.42, minha tradução)

A aplicação desta noção na área de futebol é visível — existe uma série de expectativas e especificidades em como se fala de futebol, que de forma geral requer um equilíbrio entre o uso de termos mais técnicos e fechados e uma linguagem de alcance geral, considerando a popularidade e objetivo de grande penetração (o jogo analisado, embora focado a um público interessado no tema, ainda tem o objetivo de ser *mainstream*, vendendo mais de um milhão de cópias a cada versão). Assim sendo, se mostra claro que há mais do que este aspecto terminológico — embora sua relevância seja inegável ou, como Rogers explica (2015), um dos principais elementos em tradução especializada.

A visão de que a linguagem de futebol é uma linguagem especializada pode ser encontrada em, por exemplo, Levin (2008), que a descreve como uma linguagem tanto inclusiva como exclusiva, ou seja, uma linguagem com características tanto de uma linguagem especializada quanto de uso comum, como já mencionado anteriormente. Nesse contexto específico de um jogo de futebol e de sua seção dedicada as táticas, o caráter especializado desta se mostra bastante presente, pois a terminologia tática é um dos elementos em que a linguagem é mais fechada, com conceitos e significados particulares que não possuem o mesmo valor semântico fora deste contexto. Palavras como "ponta" ou "armador", que serão vistas posteriormente na análise, são termos consagrados em sua relação a tática (respectivamente se referindo a um jogador ofensivo que joga pelos lados e um jogador que tem a função de fazer a bola chegar aos jogadores ofensivos sem dificuldades). Embora seja uma associação compreensível, nesse contexto elas cumprem um papel muito específico que ainda precisa ser aprendido por alguém alheio ao esporte.

A definição de texto é também um aspecto significativo aqui, tendo em vista a característica do objeto desse trabalho. Os termos traduzidos não são apresentados como texto corrido, mas simplesmente como uma coleção de termos, sendo substituídos para os diversos idiomas no qual o videogame foi traduzido. Rogers descreve texto como "o que todos os tradutores traduzem. Eles não traduzem palavras ou sintagmas isoladamente" (p. 57). Tendo este aspecto em mente, é possível que se formem dúvidas quanto ao caráter de "texto" do

material a ser analisado, uma complexidade também já prevista nesta noção de fronteiras descrita acima. Tal material, como será apresentado na seção dedicada à metodologia, é composto de uma série de palavras-chave, termos, que possuem um significado específico dentro do contexto do jogo, que interagem diretamente com o contexto exterior do esporte. Rogers afirma ainda que texto é uma linguagem que é funcional (p.60), e dá o exemplo de um símbolo de "Saída" na porta de um estabelecimento como linguagem "funcional e situada". Também é dado o exemplo de um software, como no caso do objeto de estudo aqui observado. Diz Rogers: "O texto lido pelo usuário é construído a partir de uma série de textos em potencial, de acordo com o caminho que ele decide seguir" (p.67). Como será discutido abaixo, esta afirmação está em concordância com o texto que iremos analisar, pois vários de seus distintos elementos podem ser vistos e acessados em qualquer ordem, mas ainda colaborando para formar um todo em que há uma construção de significado.

De forma similar, a noção de “termo”, conceito de muita importância para a área de tradução especializada, passa por cenários parecidos de dificuldade de definições precisas, em que pode se observar uma área cinza, inclusive no processo de construção de um termo. Como já demonstrado na seção anterior, muito do desenvolvimento da linguagem especial de futebol ocorreu de maneira espontânea, decorrente de mudanças práticas no jogo, da interação entre culturas ou até mesmo por razões aleatórias, com muitos termos tendo conexões diretas a um uso mais geral. Rogers menciona que esse uso geral de termos pode indicar desafios de tradução mais interessantes e que, sob certos pontos de vista, o cenário terminológico é muito mais amplo do que em locais com o foco prescritivo e de manter padronizações (p.50). Outra questão relevante se vê na menção de que, em ambientes comerciais, qualquer expressão considerada importante o bastante se qualifica como um termo (p.51). Embora este não seja o exato mesmo cenário, há uma similaridade na forma em que, na área de futebol, expressões que eram utilizadas em cenários de pouca importância, ou de maneira mais informal, vão se popularizando, passando a fazer parte do vocabulário de jornalistas, treinadores e jogadores, assim ganhando cada vez mais valor, chegando até mesmo a serem encontradas em bases de dados relacionadas ao esporte.

Percorrendo essas noções que dizem respeito a tradução especializada, é possível observar a importância destes conceitos, com este trabalho de análise tendo como base a visão de que há um senso de intencionalidade e agência nestas decisões — não são somente processos mecânicos de adequação, mas sim algo com diversas motivações e possibilidades. Porém, há ainda outro aspecto a ser observado na tradução de um jogo de futebol, que merece

atenção e possui igual importância para o resultado final, sendo esta a de tradução de videogames enquanto campo de estudo — e como esse contexto no qual o texto está embutido pode influenciar as escolhas feitas e a diferença que isso faz ao se considerar o receptor deste.

2.3 Futebol e tradução de *videogames*

Football Manager é uma franquia anual de videogames, que propõe ao jogador a simulação do trabalho de um treinador de futebol. Portanto, ela requer um nível de realismo e adequação à realidade do esporte para que funcione neste nível, agradando o público e cumprindo seu propósito enquanto produto. Esse realismo é um fator constantemente celebrado e reconhecido — existem até mesmo histórias de treinadores de futebol que utilizam o jogo como material de trabalho, ou até de treinadores que conseguiram emprego em parte graças a sua experiência com a franquia. Com isso, mesmo não sendo uma experiência completamente análoga a realidade (o que é dificultado pela constante alteração de termos previamente mencionada) a utilização do jogo como material de análise se mostra adequada.

De forma geral, o campo de estudo da tradução de videogames é bastante amplo, com diversos elementos nele presentes dignos de destaque e atenção. Porém, nesta seção, o foco se limitará a alguns poucos elementos, onde as características da tradução de futebol previamente mencionadas interagem com aspectos específicos da tradução de videogames.

Primeiramente, é necessário apontar que a característica definitiva de um videogame é a sua interatividade. Assim, qualquer texto nele presente não existe de maneira isolada, mas sim em conexão aos diversos elementos que compõem a obra, com essa conexão podendo se apresentar de muitas maneiras.

Algumas destas não são questões exclusivas de videogames, mas sim da localização de *softwares* de maneira geral: por exemplo, há a necessidade de considerar o espaço pré-determinado que um texto ocupa na tela, que deve ser ajustado de acordo com as necessidades do programa e do usuário. Um texto muito maior que o original pode não se adequar perfeitamente as caixas de texto presentes, ou o programa pode nem mesmo possuir a maleabilidade necessária para aumentar o espaço alocado. Contudo, mesmo que exista essa possibilidade de ajustes, ainda é importante pensar na experiência de uso: modificar de maneira muito radical a forma como o texto é apresentado dentro do programa pode causar dificuldades para o usuário, ainda que menores. Esse fator ganha acrescida importância dentro

do contexto de videogames, que tendem a possuir uma quantidade maior de informações e elementos em seu texto e sua interface, graças justamente a sua característica enquanto jogo, algo apontado por O'Hagan e Mangiron (2013, p.122):

"De maneira similar à localização de softwares de produtividade, o texto na interface de usuário é sujeito a altas restrições de espaço, especialmente em menus, que normalmente possuem diferentes tipos de informação, como estatísticas, mensagens de ajuda, e listas de itens. Assim, a tela de um jogo pode ser muito mais cheia comparada a softwares comuns, fazendo com que as restrições de espaço tenham mais impacto no trabalho de localização." (minha tradução)

Estas questões específicas da localização são um tópico explorado na literatura sobre o assunto. Pym (2004) define localização como "a adaptação e tradução de um texto (como um software) para se adequar a uma situação de recepção específica" (p.1). Em seguida, para auxiliar a compreensão desta definição, é utilizado como exemplo um problema da localização de um software (p.2), em que é discutido justamente outro destes fatores como uma das possíveis razões: "Talvez o tradutor estivesse trabalhando com uma ferramenta que restringe contextualização, dificultando a possibilidade de ver ou conferir o resultado. Qualquer que seja o motivo, o tradutor não estava ativamente considerando a interação com o usuário-final" (p.2, minha tradução). Localização, portanto, requer que o tradutor esteja ciente do, ou habilitado a observar, o resultado final, e que tome as decisões corretas em relação a experiência de uso do usuário.

Outro exemplo prático dessas interações entre usuário e produtopode ser observado no uso de *hyperlinks*, bastante utilizados no jogo. Os *hyperlinks* podem ser descritos como a ligação de um texto em uma seção do programa (ou, por exemplo, uma página da web) a outra — que é acessada ao se clicar no texto, criando esta ligação. Ou seja, a parte do jogo sendo analisada e os textos em questão podem ser acessadas de diversos locais, assim como podem dar acesso a diferentes áreas do jogo. Portanto, é preciso considerar também estas associações textuais e como elas se encaixam em um todo, não somente isolada. Cada texto precisa fazer sentido dentro de seu propósito, ocupando o espaço adequado e ainda construindo conexões coerentes e que facilitem a experiência de uso do jogador.

A tradução de *software* costuma ser feita em base de *strings*, sequências de texto relacionadas ao código que podem ser reaproveitadas e referenciadas em áreas distintas do produto, otimizando a produção deste, como mostrado por O'Hagan e Mangiron: "strings podem ser utilizadas em diversos locais, com somente os elementos variáveis chamados de "variáveis" sendo modificados, dependendo das ações do usuário" (2013, p.96). Ou seja, é

preciso ter ciência dessas variações, sabendo que os termos não vão estar sempre em seu mesmo contexto. Uma complexidade extra se apresenta em *Football Manager*, em que pode ser feita a diferenciação entre textos que têm a funcionalidade de manual (explicando o funcionamento do jogo, o significado dos termos, etc) e textos que se passam dentro do 'universo' do jogo (simulando notícias, entrevistas, relatórios de jogo, etc). Neste caso, mesmo que a análise aqui presente se restrinja a uma única área do jogo, é igualmente necessário estar ciente dessas outras utilizações e destas dificuldades contextuais, pois elas podem influenciar no resultado final.

Um conceito bastante conectado à prática de localização é o conceito de internacionalização, algo que também possui reverberações específicas no contexto de um jogo de futebol, graças às características já previamente mencionadas da tradução do esporte. Internacionalização pode ser definida como "a abstração da funcionalidade de um produto, fora de qualquer língua em particular, para que suporte a outros idiomas possa ser facilmente recolocado, sem preocupações que características específicas a um idioma causarão problemas no processo de localização" (FRY, 2003, 14). Ou seja, ocorre um processo de facilitação da inserção do texto dentro do local pretendido. Contudo, as decisões a serem tomadas se provam complexas: futebol possui uma linguagem bastante internacionalizada, mas que ao mesmo tempo resgata, especialmente em *Football Manager*, muitos termos e referentes culturais de diversos lugares. Um processo de "neutralização" poderia deixar o produto mais acessível, ao mesmo tempo que retira um fator de interesse e imersão do público no mesmo. O'Hagan e Mangiron já até apontaram algumas críticas comuns feitas ao processo: "Porém, a tendência de internacionalização em causar uma generalização provocou críticas em acadêmicos de tradução, pois poderia promover uma "uniformidade global" e poderia vir a "demonstrar a morte das diferenças culturais, em diversos níveis" (PYM, 2004, p.37 apud O'HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 90). Não há uma única resposta válida, mas estes elementos merecem consideração e atenção.

Além destas várias questões, que apesar de suas problemáticas próprias quando se referem a videogames, estão presentes em trabalhos de localização de softwares como um todo, é importante discutir elementos que são intrinsecamente relacionados ao fato de *Football Manager* ser um videogame, e como esse fator faz com que a relação do consumidor com o produto e seu interesse no mesmo seja diferente, contextualizando essa interação de outra forma.

Videogames, de maneira geral, são produtos culturais, cujo status como expressão artística vem sendo cada vez mais defendido. Mesmo falando de forma mais generalizada, videogames são, acima de tudo, um produto com função de entretenimento, atingida aqui em grande parte pela imersão, feita em prol de um público-alvo claro que é o de pessoas que possuem interesse em futebol. Assim, a já mencionada discussão sobre os méritos e deméritos envolvidos no processo de internacionalização se prova ainda mais relevante quando se trata destes. Se elementos deles forem removidos ou neutralizados para que o processo de localização seja facilitado, "isso poderia influenciar consideravelmente em alguns elementos únicos desse jogo em particular, e portanto influenciar a experiência do usuário" (O'HAGAN e MANGIRON, 2013, p. 91).

Assim, não só há a possibilidade de se perderem elementos importantes da obra, mas até mesmo sob o prisma da funcionalidade para o usuário esta perda pode se mostrar relevante. Essa é uma questão particularmente aplicável para o caso específico de *Football Manager*, com seu já discutido uso de terminologia futebolística como parte fundamental do jogo, terminologia esta que opera sob diversas percepções culturais, e cuja variedade não só enriquece o jogo, mas se mostra importante para sua completa compreensão.

Outro aspecto importante é o de videogames enquanto *jogos*, um conjunto de regras com o objetivo de desafiar o jogador em alguma forma, o que significa que é necessário instruir o jogador a respeito de seu funcionamento, fator que também traz consigo uma série de desafios. O'Hagan e Mangiron declaram que "[a] interface de usuário de um jogo não deveria interferir com a experiência de jogo, pois é a porta de entrada para o universo deste. Por essa razão, é recomendado utilizar uma linguagem clara, e evitar abreviações sempre que possível" (2013, p. 122). Contudo, essa instrução a respeito de uma linguagem clara, embora de óbvia utilidade e sensatez, também encontra barreiras ao, de novo, trabalhar com um jogo em que seus elementos de jogabilidade e de sua atratividade para o público estão completamente ligadas a uma terminologia que não necessariamente é conhecida e clara para todos. Embora o jogo possua um texto instrutivo quanto a função de cada elemento tático no jogo, ainda há um termo-chave que vai ser lido e acessado com muito mais frequência, que é onde estão as maiores dificuldades. Além disso, abreviações são muito constantes, em parte pelas já mencionadas limitações de espaço. São fatores que trazem dificuldade, e que precisam ser discutidos durante o processo de análise da obra.

Como vemos, videogames são produtos complexos que unem aspectos culturais, artísticos, tecnológicos e usam uma linguagem especializada única. Qualquer análise do resultado final precisa considerar tais fatores. Em seguida, veremos como trabalhos anteriores lidaram com essa questão da relação entre tradução de videogames e futebol, ou até a de tradução especializada e futebol, e quais elementos podem ser úteis para a análise que apresentaremos mais adiante.

2.4. Trabalhos anteriores

Nessa seção, serão comentados alguns trabalhos e pesquisas relacionados a tradução de futebol ou de esporte de maneira geral, de forma a ver como estas obras diversas lidaram com tópicos similares a esta, e que informações podem ser retiradas sobre o assunto.

O primeiro, *Translation of Spoken Football Commentary*, escrito por Radek Humpolík (2016), descreve e analisa o processo de tradução de uma faceta específica de um videogame de futebol — neste caso, comentários de transmissões esportivas (simuladas dentro do jogo). Lá, são enumeradas e discutidas as diferenças sintáticas que ocorrem quando as falas são traduzidas de uma língua para outra. Embora esse trabalho tenha como foco a tradução do inglês para outra língua que não o português (neste caso, tcheco), existe uma semelhança visível com o tópico deste trabalho.

Há também na obra de Humpolik uma exploração de certas questões inerentes a este trabalho de tradução, como por exemplo a limitação do processo de tradução, pela necessidade de uma substituição "um-por-um" de cada pedaço isolado do texto — não havendo uma opção de, por exemplo, executar uma mudança generalizada do texto. Um trecho necessariamente há de ser substituído por outro, sem uma reorganização que talvez resultasse em algo mais adequado. Porém, como apontado, "Mesmo que essa equivalência inerente e necessária, a nível da sentença, possa em alguns pouquíssimos casos limitar a tradução e seus comentários, [...] é possivelmente a única solução viável para os desenvolvedores do jogo e certamente produtiva o bastante para os propósitos desta tese" (HUMPOLIK, p.12, 2016, minha tradução).

Outro fator discutido é a diferença cultural em como se fala do esporte e como a maneira de cada idioma e local retratar a realidade influencia a tradução: "Toda variação específica de linguagem possui um 'estilo' próprio, que pode diferir dentro de duas variações idênticas em idiomas distintos. Por vezes, falantes de uma cultura linguística tendem a se

focar em um aspecto da realidade que não é tão proeminente em outra cultura linguística" (HUMPOLIK, p.54, 2016). Esta afirmação demonstra como os aspectos culturais influenciam a forma que certas frases são lidas e interpretadas pelo público-lavo. Portanto, é importante entender como cada lugar fala do assunto em questão, de forma que a tradução consiga transmitir seu conteúdo adequadamente,

Outro texto importante é *Translating the Special Language of Football from English to Swedish: A Study on Terminology and Metaphor*, de Malin Schultz (2013). Nele, de maneira similar ao trabalho anteriormente comentado, é usado um corpus (neste caso, de um livro) para analisar escolhas de tradução num texto com o tema de futebol. Uma grande seção deste é destinada a argumentar pela categorização da linguagem do esporte como uma linguagem especializada, dedicando um subcapítulo a isto. São citados outros autores, defendendo essa visão, concluindo a favor dela (SCHULTZ, p.4, 2013): "É tanto uma linguagem comum quanto uma linguagem especializada. O maior desafio para o tradutor é, talvez, oriundo de sua característica de linguagem especializada." (minha tradução) Há ainda outras definições importantes, como a de Lavric (2008, p.5), "A linguagem de futebol é primeiramente e acima de tudo terminologia de futebol" e a de Bergh&Ohlander (2012, p. 16): "o ponto de contato entre linguagem geral e linguagem de futebol é borrado, coincidindo em grande quantidade", ambos conforme citação de Schultz (2013, p.5). Esse material dá uma base bastante concreta ao justificar a categorização do esporte como uma linguagem especializada e para analisá-lo sob este prisma.

A análise é feita com foco em estratégias específicas de tradução, comparando a frequência de cada uma, sendo elas categorizadas em: empréstimos diretos; empréstimos diretos ajustados; empréstimos indiretos (mesma ordem); e empréstimos indiretos (ordem invertida). São dados diversos exemplos do comportamento de termos em cada uma dessas categorias, e as conclusões que podem ser retiradas disso, tais como algumas das dificuldades presentes neste processo, como, por exemplo: a frequente ausência de equivalentes exatos (p.12); a polissemia de certos termos em um idioma, mas não em outro (p.15); ou até a questão de mudanças terminológicas que ocorreram com o tempo (p.16).

Além disso, também é discutido o aspecto metafórico da linguagem e os métodos utilizados para transmitir essa mensagem no idioma-alvo. Como aponta Schultz, "Existem muitos aspectos a serem considerados na tradução de metáforas, como frequência e adequação de uma específica no registro da tradução. Tais aspectos frequentemente se mostraram

cruciais na decisão de quais estratégias executar na tradução de metáforas". A seguir, é demonstrado o uso destas diversas estratégias e exemplos onde cada uma delas é ou não aplicada, e a melhor forma de responder a estas questões.

Um outro trabalho focado no aspecto terminológico da linguagem de futebol é o *Kicktionary.de*, elaborado por Thomas Schmidt. Trata-se de um dicionário online multilíngue (francês, alemão e inglês) dedicado ao esporte, presente em inglês, alemão e francês, com uma extensa base de dados, onde estão presentes mais de 1900 termos, relacionados a todos os aspectos presentes no jogo. Há inclusive uma seção extensa dedicada a posições de jogadores, onde vários dos termos coincidem com os que serão explorados aqui. Cada um deles também possui diversos exemplos de casos onde eles são encontrados, os contextualizando em relação a seu uso em cenários reais.

Além disso, é feita uma separação com base na relação semântica entre os termos: por exemplo, cada um deles é conectado a seus holônimos ou merônimos, ou seus hipônimos e hiperônimos, formulando assim uma rede de relações que facilita a compreensão destes. Cada um dos termos, ao serem acessados, apresenta suas relações com diversos outros e o espaço que ele ocupa dentro da linguagem do futebol como um todo, facilitando uma maior compreensão de cada um e de suas interações com outros. Assim sendo, este dicionário também representa a complexidade e escala do esporte e das diversas formas que são utilizadas para falar dele e representá-lo textualmente.

Por último, um artigo relevante é *Translating the Rules of Football in South America, 1863-1914*, de Matthew Brown. Este texto trata da tradução de conceitos do futebol sob uma perspectiva histórica, analisando questões presentes desde a introdução do esporte à América Latina, explorando o aspecto global dessa interação entre culturas e idiomas, e como os tradutores influenciaram o rumo do esporte nestes países.

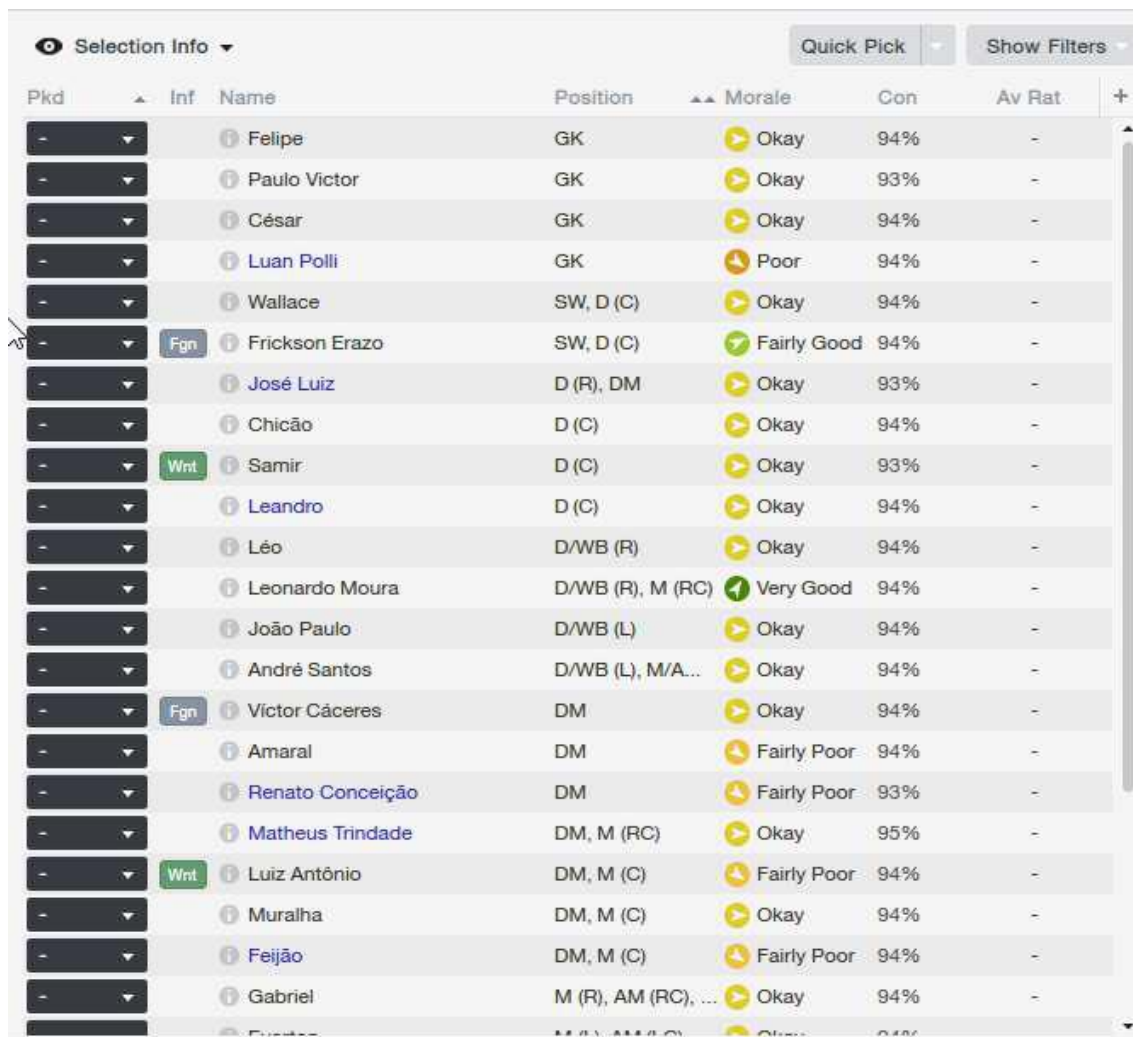
Brown descreve como, antes do jogo e suas regras possuírem uma tradução centralizada e oficializada, ele era divulgado e descrito de diversas maneiras — oralmente, por panfletos em associações esportivas, ou até mesmo em contato com pessoas vindo da Inglaterra, de onde o esporte originou. Somado a isso, ou em parte graças a isso, o esporte ainda não possuía, em sua infância, uma definição concreta que o separava de maneira definitiva de suas variantes (por exemplo, *rugby*). Uma das primeiras traduções, feita no Equador, é até mesmo descrita por Brown (2019) como não sendo uma tradução direta das regras do futebol, tal como ele é reconhecido hoje, mas uma forma híbrida. Pouco a pouco,

foram se produzindo versões mais definitivas e oficiais. Havia também uma grande presença de expressões em inglês na terminologia utilizada, conforme esses textos foram se homogeneizando, para se formar e facilitar uma conexão internacional entre os vários lugares onde o esporte era praticado. Posteriormente, essa terminologia viria a se adaptar aos idiomas locais, mas sua influência ainda é claramente sentida na linguagem atual do esporte. De forma geral, este artigo mostra como estas questões linguísticas afetaram diretamente o esporte e a importância de compreender estas questões culturais inerentes ao jogo.

A revisão desses trabalhos, portanto, demonstra as várias dificuldades envolvidas na tradução de futebol e os vários caminhos explorados pelos autores para representá-las e discuti-las, além da própria extensão dessa área como possibilidade de estudo. Aspectos culturais, definições do processo de tradução e a caracterização da linguagem do esporte como uma linguagem especializada são discutidos neles e serão retomados mais adiante neste trabalho. Outro aspecto que se mostrou relevante é a universalidade destes desafios — como vários destes trabalhos tratam da tradução do inglês para idiomas distintos, são ilustradas as diferenças particulares de cada um e a necessidade de soluções específicas para cada contexto.

3. Metodologia

O objeto de estudo escolhido para ser aqui analisado é o jogo de simulação de futebol *Football Manager 2014*. Algumas razões motivando tal decisão são: seu alto nível de detalhamento em sua simulação; seu status como um jogo conhecido e apreciado justamente pelo seu realismo; e sua ampla gama de material para ser selecionado. Esses fatores permitem que a terminologia usada seja relevante e apropriada — o jogo apela justamente a entusiastas do gênero e do esporte, necessitando de verossimilhança para funcionar. Os dados serão retirados da seção do jogo destinada a formulação de táticas, pela sua maior densidade de elementos e suas interações.



Pkd	Inf	Name	Position	Morale	Con	Av Rat
-		Felipe	GK	Okay	94%	-
-		Paulo Victor	GK	Okay	93%	-
-		César	GK	Okay	94%	-
-		Luan Polli	GK	Poor	94%	-
-		Wallace	SW, D (C)	Okay	94%	-
-	Fgn	Frickson Erazo	SW, D (C)	Fairly Good	94%	-
-		José Luiz	D (R), DM	Okay	93%	-
-		Chicão	D (C)	Okay	94%	-
-	Wnt	Samir	D (C)	Okay	93%	-
-		Leandro	D (C)	Okay	94%	-
-		Léo	D/WB (R)	Okay	94%	-
-		Leonardo Moura	D/WB (R), M (RC)	Very Good	94%	-
-		João Paulo	D/WB (L)	Okay	94%	-
-		André Santos	D/WB (L), M/A...	Okay	94%	-
-	Fgn	Víctor Cáceres	DM	Okay	94%	-
-		Amaral	DM	Fairly Poor	94%	-
-		Renato Conceição	DM	Fairly Poor	93%	-
-		Matheus Trindade	DM, M (RC)	Okay	95%	-
-	Wnt	Luiz Antônio	DM, M (C)	Fairly Poor	94%	-
-		Muralha	DM, M (C)	Okay	94%	-
-		Feijão	DM, M (C)	Fairly Poor	94%	-
-		Gabriel	M (R), AM (RC), ...	Okay	94%	-

Imagem 1: Lista de jogadores em Football Manager 2014.

Lá, cada posição do campo (demonstrada nos uniformes na imagem 2) é associada a certos papéis específicos que podem ser selecionados. Por exemplo, a posição de goleiro pode ter uma função atribuída de "Goalkeeper" ou "Sweeper Keeper", e o mesmo é válido para as outras áreas do campo. Serão esses os termos utilizados e avaliados neste trabalho, retirando um a um para chegar ao corpus final. O jogo permite a troca de idiomas a todo instante, então é simples adquirir os termos tanto em Inglês quanto em Português. A ordem deles na aba em que aparecem se mantém, não havendo dúvidas de qual é seu equivalente no outro idioma. Contudo, cada um também apresenta um texto mais completo ao se passar o *mouse* no texto, elucidando sua função para o jogador caso isto se prove necessário.



Imagem 2: Posições no campo e exemplo das funções em Football Manager 2014.



Imagem 3: Equivalente da Imagem 2 em Português.

Como outro fator relevante, pode-se notar que os jogadores (como visto na imagem 1) possuem suas posições, designadas por siglas. Estas são as posições principais, "padrão", que estão geralmente associadas aos termos da direita e também precisam ser consideradas, de forma a causar o mínimo de estranhamento possível. Já na imagem 2, há um exemplo das funções específicas, acessadas (neste caso) ao clicar no ícone próximo ao uniforme. O equivalente em português pode ser visto na imagem 3, seguindo a mesma ordem e sem ocorrer mais nenhuma mudança na interface do jogo.

No total, os termos retirados por este processo somam 36 funções diferentes, em oito posições distintas, cada área do campo com seus designadores específicos. É também importante notar esta delimitação, pois os termos que estão diretamente associados possuem maior coesão entre si e precisam, em especial, serem considerados em conjunto.

4. Análise

Football Manager é, acima de tudo, um *videogame* destinado a simular a experiência de um treinador de futebol. Portanto, o texto analisado não nasceu de maneira natural — a escrita original e a tradução ambas possuem o objetivo de transmitir essa naturalidade, da forma mais indistinguível possível, e não necessariamente esse objetivo terá sido alcançado em todos os casos. Observar esse processo pode ser elucidativo quanto ao processo de escrita desta linguagem especializada, ainda mais em dois contextos (*videogame* e futebol) de extrema popularidade global, que, portanto, produzem grandes quantidades de conteúdo.

Embora os termos separados (a exemplo daqueles mostrados na imagem 2 e 3) possa não parecer, à primeira vista, uma estrutura ou conexão clara, eles estão presentes em um cenário específico, contribuindo para uma construção de significado. Além disso, como será visto posteriormente nesta própria análise, existe uma interação entre os termos em questão, com a construção de significado destes dependendo de sua colocação na interface e de sua relação com os termos próprios. Esses termos, portanto, possuem tanto uma funcionalidade presente no jogo, com o propósito de instruir (no caso, o jogador) e uma especificidade que faz com que cada termo esteja, de fato, situado dentro de um contexto, tanto em um nível macro (o todo da terminologia em questão) quanto micro (as interações mais específicas que podem ocorrer entre um subconjunto).

Para exemplificar, retornando a imagem 2 e 3, os termos Goalkeeper/Sweeper Keeper e suas respectivas traduções Goleiro/Goleiro Líbero estão conectados, por serem parte de um mesmo agrupamento maior, portanto compreendidos conjuntamente. A própria consideração destes termos enquanto termos é importante aqui. Tanto pelo objetivo de transmitir de maneira clara e adequada os conceitos sendo expressados por cada termo quanto a variedade cultural ou geográfica presente no significado de alguns destes, a tradução, mesmo não tendo uma grande equivalência, pode funcionar até mesmo melhor que o original ao representar estas ideias, ou para criar um todo mais coeso. O contrário também pode acontecer, claro: uma tradução muito direta pode não funcionar para o público-alvo da tradução por não ser facilmente assimilável por ele, ou uma tradução mais adaptada pode deixar de representar o conceito adequado ou criar uma discrepância grande em relação a termos similares. Em um exemplo que será explorado em mais detalhe posteriormente, alguns dos termos utilizados na versão em inglês são retirados de outro idioma, graças a seu significado particular em relação

a uma forma específica de jogar oriunda daquele lugar ou daquela cultura. A tradução, portanto, tem a escolha de manter essa referência ou aproximá-la do seu próprio idioma, o que pode ser mais eficaz ao transmitir a ideia pretendida ou pode igualmente criar uma distância não desejável do objetivo original. Questões como essas podem se apresentar, tendo em vista a necessidade de considerar o todo como um conjunto terminológico consistente e claro, de acordo com as noções discutidas de linguagem especializada.

Como demonstrado na metodologia, os termos são acessados pelo usuário em seções específicas do jogo, mas o local mais frequente e mais relevante em que ele entrará em contato com essa terminologia é na página destinada a formulação do esquema tático que será utilizado. Considerando este reaproveitamento do texto em diversas seções do jogo, é uma conclusão natural que qualquer tradução precise se adequar aos diversos cenários nos quais ela pode aparecer. Um desses aspectos é relacionado a noção de espaço da tela. O número de caracteres utilizados é variável para cada termo, embora eles tenham que ocupar a mesma posição dentro da interface do jogo, o que pode criar uma dificuldade para o tradutor: uma tradução mais adequada que, porém, causa um maior empecilho na interação do usuário com o produto ou uma tradução que contém mais perdas em relação ao original, mas que em contrapartida permite uma experiência mais fluida. Um exemplo desta questão de espaço pode ser observado na imagem a seguir, assim como a ausência deste problema no original. O termo em questão não pode ser lido por completo de maneira fácil pelo usuário, por ser longo demais para o espaço designado a ele. Provavelmente, não havia a possibilidade de alterar tal espaço de forma a adequá-lo ao termo traduzido. Adiante, na análise das posições e das funções, será discutida a escolha de tradução feita e qual alternativa (ou se havia alguma) existiria.



Imagem 4: Problema de espaço na versão traduzida.

Para a análise dos termos selecionados, é preciso fazer uma divisão inicial. Como já descrito, são oito termos para posições (com modificadores em algumas) e trinta e sete de funções. Primeiramente, serão observados aqueles dedicados às posições, vistos no quadro abaixo. Estes são os termos gerais, utilizados em mais contextos do jogo, importantes para guiar decisões futuras, além de serem abreviados em diversas áreas do jogo (como pode ser visto na imagem 1), outro aspecto relevante.

Termo em Português	Abreviação	Termo em Inglês	Abreviação
Goleiro	GL	Goalkeeper	GK
Líbero	L	Sweeper	SW
Defensor (Esquerda, Central, Direita)	D (E, C, D)	Defender (Left, Centre, Right)	D (L, C, R)
Ala (Esquerda, Direita)	Al (E, D)	Wing Back (Left, Right)	WB
Volante	VL	Defensive Midfielder	DM
Meio-campista (Esquerda, Central, Direita)	MC (E, C, D)	Midfielder (Left, Centre, Right)	M (L, C, R)
Meia-atacante (Esquerda, Central, Direita)	MA (E, C, D)	Attacking Midfielder (Left, Centre, Right)	AM (L, C, R)
Centroavante (Esquerda, Central, Direita)	CA (C)	Striker (Left, Centre, Right)	ST (C)

Quadro 1: Posições e termos correspondentes

Primeiramente, ao olhar para as abreviações, é possível notar que o processo de abreviação foi bastante similar em cada idioma. Contudo, ainda existem algumas poucas diferenças a serem discutidas. Algumas abreviações em português soam menos naturais, como Goleiro para GL em oposição a *Goalkeeper* para GK, mesmo que não haja nenhum problema com essa tradução. Em português, outro exemplo interessante é o do termo Ala. Ele é o único cuja abreviação utiliza de uma letra minúscula, causando uma inconsistência com o resto dos termos. Há explicações aceitáveis: a tradução quis manter a abreviação em dois caracteres, e AL passaria uma impressão errônea; A seria muito vago para funcionar. Contudo, a solução encontrada é fora do padrão utilizado e ainda pode ser facilmente confundido com AI, causando alguma dúvida ao jogador. Como já mencionado, videogames idealmente possuem uma linguagem clara em sua interface para auxiliar o jogador, fator de importância aumentada em algo em que compreender a linguagem utilizada é extremamente necessário para o aproveitamento deste. No todo, o processo fluiu de forma mais natural e sem empecilhos em

inglês, o que é natural, visto que é seu idioma original. O fato do jogo ter sido pensado em um idioma irá causar discrepâncias, mesmo que pequenas, como essa.

Quanto à tradução dos termos, a opção mais comum foi a de uma tradução direta. As posições de meio-campo e meia-atacante tiveram traduções quase literais, e ainda bem naturais para um público brasileiro. Também são bem claras em relação a sua função no campo, facilitando a compreensão geral até de pessoas menos informadas sobre o esporte. Na posição de ataque, a tradução é até mais eficaz nesse aspecto que o original. "Centroavante" é um termo comumente utilizado no Brasil e bastante funcional como uma tradução para *Striker*, ambos representando a mesma função no geral. Centroavante, contudo, é um termo muito mais claro, demonstrando diretamente sua posição no campo, ao contrário do termo inglês.

Decisões mais debatíveis, entretanto, podem ser observadas tanto nas posições de defensores quanto na de volante, pelo mesmo motivo: os elementos culturais do futebol no Brasil no processo de formação de sua linguagem característica. O Brasil possui termos bastante consagrados para definir os jogadores de sua linha de defesa (em *Football Manager*, descritos simplesmente como Defensores), sendo estes 'zagueiro' para os defensores centrais e 'lateral' para os defensores laterais. Zagueiro é um termo especificamente brasileiro, presente em glossários de futebol, e, portanto, mais intuitivo para um conhecedor (até mesmo de maneira vaga) do esporte. O mesmo vale para 'lateral', que mesmo sendo um termo muito mais facilmente associado aos lados do campo, possui um agravante— esta é uma posição em que o Brasil possui uma história própria, diferente do que ocorreu em outros países. Aqui, ela é considerada uma posição de maior função ofensiva — mesmo sendo ainda parte da linha de defesa, é uma associação menos natural chamar laterais de "defensores", enquanto em países como a Inglaterra, eles foram por muito tempo considerados jogadores principalmente defensivos.

No original, a língua inglesa também possui termos consagrados que são diferentes dos utilizados em *Football Manager*. Contudo, é uma diferença muito menor, com a associação sendo muito mais simples. *Defenders* são comumente chamados de *Central*, *Right* ou *Left Back* (em tradução literal, Centro, Direita ou Esquerda Atrás), uma conexão muito mais simples com a noção de defesa. Essa é uma amostra de como variações táticas nos países podem alterar as conotações de cada termo em diversos idiomas. Há ainda justificativas para essas escolhas. É possível que o tradutor não tenha tido condições de separar, dentro do

contexto do jogo, os termos da defesa. Como eles estão agora, eles possuem o mesmo nome estando do lado do campo ou no centro, então não haveria como usar Zagueiro e Lateral simultaneamente, enquanto esses termos não funcionam para toda a área designada. Os aspectos de tradução de software também apresentam desafios para a produção de uma terminologia consistente.

Porém, há outro termo que passa por uma questão similar, com um resultado diferente, sendo ele "Volante". Trata-se de outro termo especificamente brasileiro (tendo seu nome graças a um jogador que caracterizou a posição no Brasil), que foi utilizado como tradução para *Defensive Midfielder* (literalmente Meiocampista Defensivo). Este é, realmente, um termo utilizado tanto coloquialmente quanto em contextos especializados. Porém, "meiocampista defensivo" seria facilmente compreendido sem deixar de soar natural, mais do que "defensor", e faria com que a terminologia ficasse mais consistente no geral. As abreviações destinadas ao meio de campo também se tornam mais distintas (VL, MC, MA, em oposição a um hipotético MD, MC, MA), ligeiramente dificultando o fácil agrupamento da parte do jogador. Houve aqui a opção por um termo mais "localizado" em oposição a um termo genérico, mas esse padrão não foi utilizado por todo o processo. Essa divisão entre traduções mais literais do termo original e equivalências brasileiras destes é outro aspecto que também será visto a seguir.

Quanto à análise das funções, graças a seu número significativamente maior de termos, serão separados somente alguns exemplos aqui, mas a lista completa dos termos encontra-se no anexo deste trabalho. É possível separar os termos entre os que são considerados principais, sendo a versão mais neutra daquela função, e os termos secundários, que são variações com utilizações mais particulares dentro do contexto do jogo. Alguns exemplos dessa relação são os termos Goleiro/Goleiro Líbero (no original, *Goalkeeper* e *Sweeper Keeper*) e Lateral/Lateral Limitado (*Full Back* e *Limited Fullback*). Aqui o primeiro termo (também o primeiro a ser listado na aba de seleção) é o mais neutro, enquanto os outros são os de usos mais específicos. Podem ser observados nestes casos a presença de um termo principal e de um modificador, embora no original, graças às diferenças do idioma, exista uma maior diferença no primeiro caso. Em alguns casos, essa modificação ocorrerá desta forma — adicionando uma outra palavra ao termo principal inicial —, enquanto em outras, haverá uma substituição completa do termo original (por exemplo, *Anchor Man*, que é associado a *Defensive Midfielder*) com a conexão ocorrendo com base nas relações que eles possuem enquanto posições e funções no jogo de futebol.

Assim, os termos principais serão o primeiro objeto de análise. Ao observar as escolhas de tradução destes, é possível notar que os termos escolhidos foram principalmente termos já consagrados na linguagem do futebol no Brasil. Em vez de buscar uma tradução direta das palavras, foram escolhidos equivalentes semânticos. Os já mencionados exemplos de Lateral e Volante se repetem aqui como tradução, aqui para Full Back e Defensive Midfielder, e Zagueiro é a escolha para a tradução de "Central Defender". Embora Full Back não possua uma tradução direta intuitiva para nosso idioma, os outros dois casos poderiam ser traduzidos sem perda de significado como "Meiocampista Defensivo" e "Defensor Central". Contudo, ao optar por termos que soam exclusivamente brasileiros, a localização deixa a linguagem mais natural e próxima da experiência normal de um entusiasta do esporte, mesmo que em contrapartida isso possa criar mais dificuldades para alguém totalmente alheio a ele. Considerando o público alvo do jogo e a imensa popularidade do esporte no Brasil, a decisão tomada parece ser a mais adequada.

Ainda sobre esta área, entretanto, há alguns outros aspectos que também devem ser discutidos. Embora no geral estas escolhas funcionem, alguns outros exemplos nestes termos principais possuem algumas inconsistências. A palavra *midfielder* no original foi traduzido tanto quanto "meia" quanto como "meio-campista" em diferentes termos. Este não é um problema grave, pois ambos os termos são utilizados de maneira intercambiável e de uso comum. O glossário da Confederação Brasileira de Futebol (CBF), de autoria de Carlos Rogério Thiengo (2020), utiliza ambas as formas ao descrever posições de meio de campo (p. 38). Contudo, seria mais adequado manter uma padronização maior dentro do videogame, considerando a importância de uma linguagem o mais clara possível para que o jogador consiga interagir com ele da melhor forma. Uma pequena alteração que já poderia acarretar em uma melhora seria a utilização de "meia" nos termos principais (como já é utilizado em meia-central e meia-atacante) e "meio-campista" nos mais especializados. Este já é quase o cenário atual, com a única alteração necessária sendo a troca de "meio campista lateral" para "meia lateral". Ainda é um elemento bem pequeno, no entanto. Uma inconsistência maior, embora também justificável, está presente no agrupamento da posição de meio-campista lateral, como exemplificado no quadro abaixo:

Termo Original	Termo Traduzido
WideMidfielder	Meio-campista lateral
Winger	Ponta

DefensiveWinger	Ala Defensivo
-----------------	---------------

Quadro 2: Diferenças do original e da tradução

O primeiro exemplo, remetendo aos termos discutidos anteriormente, não apresenta nenhum fator problemático nesta área, com exceção de agravar a inconsistência — os três termos nesse agrupamento particular todos possuem um termo principal diferente na tradução, o que é um resultado não ideal. Contudo, neste primeiro caso a diferenciação já era presente no original. O maior problema se vê nas duas traduções distintas pra "winger", que podem causar certa confusão em relação ao papel que elas exercem dentro do jogo. Inclusive, o termo Ala é utilizado exclusivamente em outro agrupamento, como uma tradução para *Wing Back* com exceção desse caso específico.

Uma provável motivação por trás dessa escolha é o fato de que o termo "ponta", no Brasil, está associado a posições ofensivas. Voltando ao glossário da CBF, esse termo é inclusive encontrado na seção que descreve posições e funções de ataque (THIENGO, 2020, p.40). Em *Football Manager*, ele também é encontrado nos agrupamentos de posições de ataque, o que é um aspecto que causa dificuldades para o tradutor. As características de localização de videogames apontadas por O'Hagan e Mangiron (2013) são importantes aqui: embora uma solução funcional pudesse ser encontrada ao traduzir o termo original "winger" como "ponta" em um contexto e de outra forma (como até mesmo "Ala") em outro, é muito provável que a tradução só teria acesso a mesma variável (aqui, Winger), e a tradução desta seria a mesma para todo lugar onde ela apareceria. Portanto, é importante perceber a influência que estas dificuldades podem exercer no resultado final, considerando-as ao avaliar as decisões tomadas no processo de localização.

A seguir, serão analisados os termos secundários. Ao contrário dos termos principais, houve aqui uma divisão entre traduções mais diretas do original e as que optaram por encontrar equivalências em termos mais próprios do futebol brasileiro. Nos termos em que a alteração foi pequena (com apenas a adição de um modificador à palavra original), a localização optou por traduções diretas na grande maioria dos casos, mantendo um padrão nos casos que se repetiam. Alguns exemplos são a tradução de *Limited* para Limitado, *Complete* para Completo, ou até de alguns casos menos diretos, como *Deep-Lying* para Recuado. Não há nenhuma diferença fundamental de significado, embora a naturalidade de cada exemplo varie de caso a caso. Porém, esse fator pode se alternar conforme o tempo decorre e as

mudanças nessa terminologia se apresentam. Um exemplo é a tradução de "box-to-box midfielder" para "meio-campista área-a-área". "Box-to-Box" é um termo que vem se difundindo em tempos recentes, graças à crescente popularidade do futebol internacional, sendo portanto mais comum no Brasil ano após ano, tanto em sua tradução direta quanto como empréstimo direto do original.

Um problema se encontra, entretanto, em duas situações específicas em que a tradução optou por uma tradução direta, mas isso acarretou em problemas de espaço. São os casos de *Ball Winning Midfielder*/Meio-campista Recuperador de Bolas e *Ball-playing Defender*/Zagueiro que joga com bola. Em ambos os casos, não é possível ler o termo completo na interface sem um esforço extra do usuário. Os termos também não são claros em comparação ao original (ambos são termos de uso comum falando de futebol em inglês, o que não pode ser dito dos utilizados na tradução) nem são sintagmas que fluem de maneira completamente natural, então uma mudança para explicar melhor sua função seria uma opção mais produtiva, ao invés da tradução mais literal utilizada.

Nos termos em que ocorreu uma alteração completa do original, podem ser observados exemplos tanto de traduções mais literais quando de adaptações mais transformativas. As conversões diretas existiram principalmente em casos em que um equivalente próximo não existia no idioma português (como é o caso de *Shadow Striker*/Atacante Sombra e *Target Man*/Jogador Alvo) ou, em certos casos, em que o termo se popularizou o suficiente para que sua tradução direta já tenha se difundido e seja utilizada comumente (como False Nine, traduzido para Falso Nove). Embora esses termos sejam mais perceptivelmente vindos de outro contexto e não originalmente brasileiros, eles ainda transmitem de maneira adequada (ou de maneira tão competente quanto o original) a função que representam para o jogo.

Como exemplo do inverso, ou seja, casos em que o termo original foi alterado de maneira substancial, a escolha foi por termos já clássicos do futebol brasileiro, considerados a aproximação mais eficaz do significado original. São casos como o de *Anchor Man*/Primeiro Volante, que pode ser considerada até mesmo mais eficaz do que no original, criando uma conexão compreensível com o termo principal desta subseção (Volante). Entretanto, alguns outros casos encontram problemas, devido às já demonstradas diferenças do esporte através do mundo. Termos como *Half-Back* (traduzido para Terceiro Zagueiro) ou *Inside Forward* (Traduzido para Segundo Atacante) são termos muito estabelecidos do futebol inglês, o que cria dificuldades nessa conversão. Além disso, eles também são termos extremamente antigos,

que tiveram seu significado alterado no decorrer dos anos. Ou seja, traduzi-los diretamente também não era uma solução segura, visto a alteração do que eles representavam.

Um termo em particular no qual a tradução perdeu parte do significado quando comparado ao original é Wide Target Man/Atacante de Referência. Além do termo Target Man já existir no jogo, e ser traduzido de maneira diferente (neste caso, para Jogador Alvo), essa escolha perde o significado de "Wide", que referencia a posição lateral no campo que o jogador ocupa nesta função. Embora isso seja perceptível dentro da interface do jogo quando montando a formação tática (afinal, ela só pode ser selecionada quando o jogador está nos lados do campo), em outros contextos essa informação não é transmitida ao usuário. O termo também perde a sua conexão com o outro, fator que facilitava essa compreensão de como ele funciona dentro do contexto do jogo.

Adicionalmente, há um elemento digno de nota que precisa ser explorado separadamente: no texto-fonte, há alguns termos que não são originalmente em inglês (ver no quadro a seguir), sendo eles palavras que remetem a funções bem específicas da escola futebolística de outras regiões — ou seja, um modo de jogar caracterizado por aquela cultura e que foi transmitido internacionalmente. *Football Manager* se utiliza disso para dar uma maior variedade a suas mecânicas, aumentando as opções oferecidas ao jogador. Simultaneamente, ele também oferece ao seu público-alvo, presumidamente interessado no esporte, um maior contexto sobre o universo do mesmo, expandindo seu escopo. O mesmo debate, portanto, se apresenta aqui de novo: traduzir os termos para que eles sejam mais imediatamente compreensíveis ou mantê-los, para que esse conteúdo cultural não seja perdido.

A crítica mencionada por O'Hagan e Mangiron a respeito do processo de internacionalização — reduzir as características particulares de um local ou a um idioma em um produto, facilitando sua conversão para outros cenários — pode ser aplicada aqui: estes termos em particular possuem uma referência cultural bem forte, que não deveriam ser mantidos assim para os propósitos de um produto final mais abrangente e mais fácil de ser adaptado para outros contextos. Contudo, muito do interesse no jogo vem de fãs de futebol, que podem estar interessados nesses conceitos relacionados ao esporte, mesmo que desconhecidos para eles. Assim, essa perda deste conteúdo pode deixar o jogo menos interessante.

Termo Original	Termo Traduzido
Enganche	Enganche
Trequartista	Número 10
Libero	Líbero Ofensivo
Regista	Regista

Quadro 3: Lista de termos de outra língua

Enquanto alguns termos que foram emprestados de outros idiomas (Quadro 3) mantiveram-se iguais ao original, outros sofreram alterações. Um desses casos possui uma explicação bem simples: "Líbero" já é uma tradução comum para a posição, denominada "Sweeper" em Football Manager. Assim, a escolha foi por explicitar o significado presente no termo ao adicionar o modificador, algo que encaixa com o formato utilizado no resto do jogo. Libero, no original, é uma variante que utilizou dessa terminologia estrangeira (para os desenvolvedores) para diferenciar. Este foi o padrão para os outros termos também: Regista, Trequartista e Enganche são termos originários em outros países (Itália e Argentina) utilizados no jogo como variantes das posições mais básicas, para dar uma maior variedade ao jogo. Graças ao desenvolvimento particular do esporte em diversas regiões, esses termos ganharam conotações próprias.

A outra troca feita pelos tradutores foi a de Trequartista por "Número 10", cuja motivação por trás é mais complicada. É um termo de conotação muito mais clara que o original (a simbologia do número 10 como o jogador principal do time, com grande liberdade para construir e finalizar jogadas é uma noção conhecida por um público fã do esporte), porém Regista e Enganche não sofreram adaptações — possivelmente por não ter sido encontrado um equivalente satisfatório. A tradução de novo optou por um meio termo entre manter as referências originais e fazer adaptações para a realidade brasileira, consequentemente não mantendo uma uniformidade no processo.

Avaliando o resultado final, é possível notar certos padrões nas escolhas — quando possível, especialmente nos termos designados como mais importantes, houve uma preferência por termos mais adaptados, enquanto em outros casos, especialmente em casos de significado mais específico e subordinados a um termo mais amplo, a tradução optou por conversões mais diretas e literais do original. Contudo, exceções existem em ambos os casos, sendo várias vezes motivadas pelas dificuldades inerentes ao trabalho de localização de um videogame, discutidas no decorrer deste trabalho.

5. Conclusão

O presente trabalho discutiu os diversos elementos que influenciam as decisões e o processo de tradução de um videogame com o tema de futebol. Para tal, foram analisadas em detalhe as escolhas tomadas na tradução de *Football Manager 2014*, sendo separados 36 termos em particular, retirados da parte tática do jogo. Trabalhos anteriores, como os de Wilson (2016), oferecendo um detalhado percurso pela história do futebol e portanto, de sua linguagem, e o de Rogers (2015), sobre terminologia e tradução especializada, serviram como suporte teórico para a análise aqui apresentada. O formato de um jogo de videogame e o conceitode localização (O'HAGAN; MANGIRON, 2013 e PYM, 2004) bem como outros trabalhos de temáticas similares, que tratam da tradução de esportes ou de futebol como um todo, também foram considerados.

Neste processo, foi possível observar quais estratégias foram mais ou menos utilizadas, e quão funcionais elas foram para o objetivo em questão. Em especial, a importância das diferenças culturais na linguagem de futebol foi demonstrada, fator que se mostrou relevante por se tratar de um tópico tão enraizado na cultura brasileira, e como isso resultou em algumas das escolhas de tradução observadas. Podem ser vistos exemplos disto em traduções como "Volante" ou "Lateral" (no lugar de Defensive Midfielder e de Full Back), que utilizaram de termos já clássicos do futebol brasileiro em vez de traduções mais diretas, e nesse caso se provaram adequadas. Contudo, houve essa mesma motivação de utilizar termos característicos brasileiros mesmo quando a equivalência era mais imperfeita, como as escolhas por "Segundo Atacante" para traduzir Inside Forward, caso em que complicações existiram justamente pelas características culturais do idioma original.

Este resultado demonstrou a complexidade da linguagem especializada de futebol, e os conhecimentos particulares que ela requer para que seja traduzida adequadamente. Esta ainda é uma área com grande potencial de estudo, como já demonstrado na revisão da literatura, com uma ampla gama de aspectos linguísticos e históricos para serem explorados. A franquia *Football Manager* por si só possui outras diversas partes dignas de serem exploradas, em todos os elementos do esporte. Dessa forma, este trabalho introduz mais um exemplo de como a linguagem de futebol é utilizada e como é traduzida, desta vez neste contexto de um jogo de videogame, sendo assim potencialmente útil como descrição desse cenário em particular.

6. Referências bibliográficas

- BROWN, Matthew. Translating the Rules of Football in South America, 1863-1914. *Estud. hist. (Rio J.)*, Rio de Janeiro, v.32, n.68, p.569-588, 2019.
- Football Manager 2014*. London: Sports Interactive, SEGA. 2013. PC.
- FRY, Deborah. The Localization Industry Primer. 2 nd Edition (Revised by Arle Lommel). Localization Industry Standards Associations, 2003.
- HUMPOLIK, Radek. *Translation of Spoken Football Commentary*. Brno: Faculty of Arts, Masaryk University, 2016.
- LEVIN, Magnus. “Hitting the back of the net just before the final whistle”: High-frequency phrases in football reporting. In: LAVRIC, Eva; PISEK, Gerhard; SKINNER, Andrew; STADLER, Wolfgang. **The Linguistics of Football**. Tübingen: Gunter Narr, 2008, p. 143–155.
- MANGIRON, Carmen.; O’HAGAN, Minako. *Game Localization, Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2013.
- PYM, Anthony. *The moving text: localization, translation and distribution*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2004.
- SCHULTZ, Malin. *Translating the Special Language of Football from English to Swedish: A Study on Terminology and Metaphor*, Sweden: Linnaeus University, 2013.
- ROGERS, Margaret. *Specialised Translation: Shedding the ‘Non-Literary’ Tag*. London: Palgrave, 2015.
- SCHMIDT, Thomas. The Kicktionary – a multilingual lexical resource of football language. In: BOAS, Hans. (Ed.). *Multilingual FrameNets - Methods and Applications*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2009, p. 101-134.
- THIENGO, C. R. *Glossário do futebol brasileiro: termos e conceitos relacionados às dimensões técnica e tática*. 2. ed. Rio de Janeiro, 2020. 66 p. E-book.
- WILSON, Jonathan. *A Pirâmide Invertida: a história da tática no futebol*. Campinas: Editora Grande Área, 2016.

7. Anexo

Goleiro	Goalkeeper
Goleiro-líbero	Sweeper Keeper

Líbero	Sweeper
Líbero Ofensivo	Libero

Zagueiro	Central Defender
Zagueiro que joga com bola	Ball-playing Defender
Zagueiro Limitado	Limited Defender

Lateral	Full Back
Ala	Wing Back
Lateral Limitado	Limited Full Back
Ala Completo	Complete Wing Back

Volante	Defensive Midfielder
Armador Recuado	DeepLying Playmaker
Meio Campista Recuperador de Bolas	Ball-winning midfielder
Primeiro Volante	Anchor Man
Terceiro Zagueiro	Half-Back
Regista	Regista

Meia central	Central Midfielder
Meio-campista área-a-área	Box to Box Midfielder
Armador Avançado	Advanced Playmaker

Meio-campista lateral	Wide Midfielder
Ponta	Winger
Ala defensivo	Defensive Winger

Segundo Atacante	Inside Forward
Atacante de Referência	Wide Target Man

Meia-atacante	AttackingMidfielder
Número 10	Trequartista

Enganche	Enganche
Atacante Sombra	Shadow Striker

Atacante Recuado	Deep-Lying Forward
Atacante Avançado	Advanced Forward
Jogador Alvo	Target Man
Oportunista	Poacher
Atacante Completo	Complete Forward
Atacante Defensivo	Defensive Forward
Falso Nove	False Nine